

劫运降临(tm)常见问题集

编纂：Paul Barclay, David DeLaney, 以及Jeff Jordan。

翻译：杨俊杰 (DCI三级裁判)

本常见问题集包含两大段落，可以不同方式利用之。

第一段（通则释疑）解释本系列中的新机制与概念。第二段（单卡解惑）则为牌手解答特定单卡的规则疑问。

单卡解惑段落将为您列出完整的规则叙述，惟因篇幅所限，仅列举本系列部分的牌。

通则释疑

循环地牌

循环地牌异能的正式规则解析如下：

502.18c 循环地牌是循环异能的变化。「循环[地类别][费用]」的字样意指：「[费用]，从你手上弃掉此牌：从你的牌库中搜寻一张[地类别]牌，展示该牌，并置于你手上。然后将你的牌库洗牌。」

若牌手循环牌时会触发任何牌，则在使用循环地牌异能时也会触发。

* 循环地牌与一般的循环异能不同之处，在于并不让牌手抓牌，而改为让该牌手从其牌库中搜寻一张所指定类别的牌。

* 牌手循环牌时会触发的任何异能，在使用循环地牌异能时都会触发。

* 若有异能阻止牌手使用循环异能，则也会阻止牌手使用循环地牌异能。

* 欲知循环异能的详情，请参见石破天惊(tm)常见问题集。

风暴

风暴异能的正式规则解析如下：

502.30. 风暴

502.30a 风暴是一种触发式异能，当具此异能的牌放入堆叠时便会触发。「风暴」的字样意指：「当你使用此咒语时，本回合于此咒语之前每使用过一个咒语，便将此咒语复制一次并放入堆叠。若此咒语需要目标，你可以为复制品选择新的目标。」

502.30b 同一个咒语若具有多个风暴异能，则每个异能都会分别生效。

* 在使用风暴咒语时，便已确定了复制品的数量。只有本回合在风暴咒语之前使用过的咒语（不论是那位牌手使用的）才会列入计算。

* 这些复制品是直接放入堆叠~它们并非被「使用」。也就是说，若本回合稍后有人使用另一个风暴咒语，并不会将这些复制品列入计算。

* 每个有目标的风暴咒语，你都能为其所产生的复制品更改目标。你分别为这些复制品选择目标。

* 计算本回合中使用过的咒语数量时，以牌面朝下方式使用的咒语，和从手牌以外的区域使用之咒语都会列入计算。

* 咒语的复制品就像一般的咒语，可以将其反击；但每个复制品都要分别反击。反击风暴咒语时，并不会将所产生的复制品都反击掉。

变身

欲知变身异能的详情，请参见石破天惊常见问题集。

单卡解惑

长生哨兵/ Ageless Sentinels

{三}{白}

生物~墙

4/4

(墙不能攻击)

飞行

当长生哨兵进行阻挡时，其生物类别成为巨人/鸟。（它不再是墙。此效应不因回合结束而终止。）

* 此触发式异能将此生物的生物类别改为巨人/鸟。长生哨兵失去所有原本的生物类别（包括墙），因此便可以进行攻击。

领袖地位/ Alpha Status

{二}{绿}

生物结界

对受此结界的生物而言，场上每有一个与其具共通之生物类别的其它生物，它便得+2/+2。

* 领袖地位计算与其具共通之生物类别的生物数量，而不是共通的生物「类别」之数量。

伏击指挥官/ Ambush Commander

{三}{绿}{绿}

生物~地精

2/2

由你操控的树林是1/1绿色地精生物，并且仍然是地。

{一}{绿}，牺牲一个地精：目标生物得+3/+3直到回合结束。

* 伏击指挥官使得树林具有地精这个生物类别；它们依旧具有「树林」这个地的类别，但并不具有「树林」这个生物类别。地的类别与生物类别不能拿来相较。

远古流浆/ Ancient Ooze

{五}{绿}{绿}

生物~流浆

/

远古流浆的力量和防御力各等同于其它由你操控的生物总法术力费用的总和。

* 将所有其它生物的总法术力费用相加，就可以知道远古流浆的力量与防御力为何。请记住，衍生物与牌面朝下的生物之总法术力费用都是0。

邀众入土/ Call to the Grave

{四}{黑}

结界

在每位牌手的维持开始时，该牌手牺牲一个非灵俑的生物。

在回合结束时，若场上没有生物，则牺牲邀众入土。

* 如果你有非灵俑的生物，就必须牺牲其中一个。

碳化/ Carbonize

{二}{红}

瞬间

碳化对目标生物或牌手造成3点伤害。该生物于本回合中不能重生。若它于本回合中将被置入坟墓场，则改为将其移出对战。

* 即使碳化无法对生物造成致命伤害，该生物此回合依然不能重生，并且若它稍晚于本回合中将被置入坟墓场，便会被移出对战。

吞噬流浆/ Consumptive Goo

{黑}{黑}

生物~流浆

1/1

{二}{黑}{黑}: 目标生物得-1/-1直到回合结束。在吞噬流浆上放置一个+1/+1指示物。

* 若目标生物在此异能结算前离场，此异能便被反击，而吞噬流浆也无法得到+1/+1指示物。

* 若你在吞噬流浆为1/1的时候，对它自己使用其异能，它会先-1/-1，然后得到一个+1/+1指示物。由于要到流浆的异能结算完之后，才会检查「防御力为0的生物要置入坟墓场」这种依状态而生的效应，所以流浆能活着。

诸龙时光/ Day of the Dragons

{四}{蓝}{蓝}{蓝}

结界

当诸龙时光进场时，将所有由你操控的生物移出对战。然后将相同数量之5/5红色，具飞行异能的龙衍生物放置进场。

当诸龙时光离场时，牺牲所有由你操控的龙。然后将以此法移出对战的牌在你的操控下放置进场。

* 以此法移出对战的生物，其牌面都会朝上，回场时亦然。生物翻回正面时会触发的异能，不会因此效应而触发。

* 当诸龙时光离场时，将所有由你操控的生物之中，生物类别是龙的都牺牲掉。若某效应使得你的龙改变生物类别，便不须将其牺牲。

正义的宣判/ Decree of Justice

{X}{X}{二}{白}{白}

法术

将X个4/4白色，具飞行异能的天使衍生物放置进场。

循环{二}{白}

当你循环正义的宣判时，你可以支付{X}。若你如此作，则放置X个1/1白色士兵衍生物进场。

* 法术力费用中的「{X}{X}」，意指你除了{二}{白}{白}之外，每多付两点法术力，就能得到一个天使。

* 若你循环此牌，则你在因循环而触发的异能结算时，选择X的数量并支付之。

次元裂罅/ Dimensional Breach

{五}{白}{白}

法术

将所有永久物移出对战。只要还有任何因此法移出对战的牌在游戏外，则在每位牌手的维持开始时，他将其中一张由他拥有的牌移回场上。

* 每位牌手在他的每个维持开始时，于自己被移出对战的牌中选择要把哪一张移回场上。

* 除非具有敏捷异能，否则以此法回到场上的生物在该回合中不能攻击。

巨龙法师/ Dragon Mage

{五}{红}{红}

生物~龙/法术师

5/5

飞行

每当巨龙法师对牌手造成战斗伤害时，每位牌手各弃掉其手牌，并抓七张牌。

* 所有牌手都要弃掉其手牌并抓七张牌，而不只是受到伤害的牌手。

龙群蔽空/ Dragonstorm

{八}{红}

法术

从你的牌库中搜寻一张龙牌并将其放置进场。然后将你的牌库洗牌。

风暴（当你使用此咒语时，本回合于此咒语之前每使用过一个咒语，便将此咒语复制一次。）

* 龙牌的意思，就是有着龙这个生物类别的牌。牌的名称中有「龙」这个字的牌，除非也有龙这个生物类别，否则不能算是龙。

逸界僧/ Edgewalker

{一}{白}{黑}

生物~僧侣

2/2

你使用的僧侣咒语费用减少{白}{黑}来使用。此效应仅减少你所支付的有色法术力。（举例来说，若你使用法术力费用为{一}{白}的僧侣，你只需支付{一}）

* 除非你使用的僧侣咒语包含了{白}和/或{黑}，逸界僧的异能才会使你少付费。与之前类似异能的牌不同之处，在于它并不影响一般法术力费用；即使你要用白色和/或黑色法术力来支付该部分也是一样。

* 若所使用僧侣咒语的费用包含了{白}或{黑}，就不用支付该部分；若费用包含了{白}和{黑}，则这两个部分都不用支付。

* 多于一个逸界僧的异能会重复计算。若你操控两个，则你使用僧侣咒语时的费用可以少支付{白}{白}{黑}{黑}来使用。

不朽巨龙/ Eternal Dragon

{五}{白}{白}

生物~龙/精怪

5/5

飞行

{三}{白}{白}：将不朽巨龙从你的坟墓场移回你的手上。你只能于你的维持中使用此异能。

循环平原{二} ({二}, 从你手上弃掉此牌: 从你的牌库中搜寻一张平原牌, 展示该牌, 并置于你手上。然后将你的牌库洗牌。)

* 除非此龙在你的坟墓场, 否则不能使用它的第一个起动式异能。

过去的面貌/ Faces of the Past

{二}{蓝}

结界

每当一个生物从场上进入坟墓场时, 横置或重置所有与其有共通生物类别的生物。

* 你可以横置所有与其有共通生物类别的生物, 或是将它们全部重置; 你不能横置这些又重置那些。

* 当此异能结算时, 你选择要横置或重置这些生物。

终极刑罚/ Final Punishment

{三}{黑}{黑}

法术

目标牌手失去生命, 其数量等同于他本回合已受的伤害。

* 被防止的伤害不会列入计算。

* 第七版(TM)的崇拜之规则叙述为: 「若你操控任何生物, 则把将使你的生命减少至1以下的伤害改为减少至1。」崇拜并不防止伤害; 若你操控崇拜, 则不论你的总生命变成多少, 还是会依照本回合中受到的伤害数量而失去生命。

气泡护罩/ Force Bubble

{二}{白}{白}

结界

若你将受到伤害, 则改为在气泡护罩上放置等量的消耗指示物。

当气泡护罩上有四个或更多消耗指示物时, 将其牺牲。

在回合结束时, 从气泡护罩上移去所有消耗指示物。

* 气泡护罩并不「防止」伤害, 但结果相当近似。该伤害从未发生, 因此会因伤害而触发的东西都不会触发。

* 气泡护罩一次能防止多于4点的伤害, 但之后其第二个异能便会触发, 让它必须被牺牲。

遗世先人/ Forgotten Ancient

{三}{绿}

生物~元素

0/3

每当牌手使用咒语时, 你可以在遗世先人上放置一个+1/+1指示物。

在你的维持开始时, 你可以将遗世先人上任意数量的+1/+1指示物移至其它生物上。

* 当牌手使用咒语时, 你也可以选择不在遗世先人上放置指示物。

* 使用风暴咒语时, 遗世先人只会得到一个+1/+1指示物; 它不会因复制品而受益。

* 将指示物移到其它生物上的效应, 并不需要目标。

* 你可以移动一些, 全部, 或是不移动指示物。在此异能结算前, 你不需要决定要移动几个, 或是

要移给那些生物。

化身巨龙/ Form of the Dragon

{四}{红}{红}{红}

结界

在你的维持开始时，化身巨龙对目标生物或牌手造成5点伤害。

在每个回合结束时，你的总生命成为5。

不具飞行异能的生物不能攻击你。

* 若回合结束时，你的总生命超过5，则你会失去所超过数量的生命，并且成为5。若回合结束时，你的总生命小于5，则你会得到所相差数量的生命，并且成为5。这会在每位牌手的回合结束时发生。

前线策士/ Frontline Strategist

{白}

生物~士兵

1/1

变身{白}（你可牌面朝下地使用此牌并支付{三}，将其当成2/2生物。可随时支付其变身费用使其翻回正面。）

当前线策士翻回正面时，防止本回合中非士兵所造成的战斗伤害。

* 此异能会等到战斗伤害即将真正造成时，使得在当时不是士兵者所造成的战斗伤害都被防止掉。

* 若生物在其战斗伤害造成前已离场，则依其离场时的生物类别为准。

病态精灵/ Goblin Psychopath

{三}{红}

生物~精灵/突变体

5/5

每当病态精灵进行攻击或阻挡时，掷一枚硬币。若你输掉此掷，则于本回合中，当它下一次将造成战斗伤害时，改为对你造成之。

* 病态精灵的异能是在进行攻击或阻挡时触发，而不是造成伤害时。你在战斗伤害进入堆叠之前，便已经晓得掷硬币的结果。

混沌之攫/ Grip of Chaos

{四}{红}{红}

结界

每当任一咒语或异能进入堆叠时，若它仅指定单一目标，则为其随机重选目标。（在所有合法目标间重选）

* 由于混沌之攫英文版牌的规则叙述会造成无限循环，因此为其勘误。这张牌新的Oracle(TM)规则叙述为：（译注：这张牌的中文版内文即为勘误后的Oracle内容，毋须更正）

Whenever a spell or ability is put onto the stack, if it has a single target, reselect its target at random. (Select from among all legal targets.)

* 重新选择目标时，你在当时的所有合法目标之间（包括原先的目标）随机选择。该咒语或异能有

可能会保持原先的目标。若没有其它合法目标可选，则该咒语或异能依旧保持原先的目标。

* 若某咒语或异能的目标数量可以选择，则混沌之攫只会在你选择单一目标时触发。

* 「随机重新选择目标」此事件，并不会触发任何在选择目标时会触发的异能，例如旗手的异能。但若某物成为咒语或异能之目标会触发某些异能，则确实会因此触发。

* 以下介绍随机重新选择目标的方法。最简单又公平的方式是找个多面骰，替所有合法目标都先作个编号，然后掷骰决定新目标。若丢出来的数目大于合法目标总数，则重新掷骰。（切莫从头又倒算回来；这样会使得编号比较小的目标更容易被选中）

卡若娜狂信者/ Karona's Zealot

{四}{白}

生物~僧侣

2/5

变身{三}{白}{白}（你可牌面朝下地使用此牌并支付{三}，将其当成2/2生物。可随时支付其变身费用使其翻回正面。）

当卡若娜狂信者翻回正面时，本回合所有将对其造成的伤害改为对目标生物造成之。

* 除非结算伤害时该目标生物仍在场，该伤害才会被转移。

* 只要该目标生物仍在场，本回合中所有将对狂信者造成的伤害都会转移到该生物上。

厄影徘徊/ Lingering Death

{一}{黑}

生物结界

受此结界的生物之操控者在其回合结束将其牺牲。

* 虽然这个异能并不以「当」，「每当」或是「在~」开头，它依然是触发式异能。

长期计划/ Long-Term Plans

{二}{蓝}

瞬间

从你的牌库中搜寻一张牌，将你的牌库洗牌，然后将该牌置于牌库顶数来第三张的位置。

* 你把搜寻到的牌放在牌库最顶上两张牌的下面。

* 若你牌库中的牌少于三张，则将搜寻到的牌放在牌库底。

心之所欲/ Mind's Desire

{四}{蓝}{蓝}

法术

将你的牌库洗牌。然后将你的牌库顶牌移出对战。直到回合结束，你可将它视为在你手上一般地使用，且不须支付其法术力费用。（若该牌之法术力费用中含有X，则X为0。）

风暴（当你使用此咒语时，本回合于此咒语之前每使用过一个咒语，便将此咒语复制一次。）

* 这些牌会牌面朝上地移出对战。

* 被移出对战，而又未在本回合中使用的牌，则会一直放在移出对战区。

* 在这整个回合中，你可以任意使用这些被移出对战的牌，但若某些咒语或地原本就不能使用，也不会因此效应而改变。举例来说，若你此回合已经使用过地，便不能使用移出对战的地。

- * 移出对战之牌的额外费用仍须支付。
- * 不能以牌面朝下的方式使用具变身异能的生物牌。
- * 使用移出对战之牌（地牌除外）都算是使用咒语，因此于本回合稍后使用的风暴牌会将其列入计算。使用地牌并不算是使用咒语。

平行思绪/ Parallel Thoughts

{三}{蓝}{蓝}

结界

当平行思绪进场时，从你的牌库中搜寻七张牌，将这些牌移出对战，牌面朝下地放成一堆，再将该堆洗牌。然后将你的牌库洗牌。

若你将抓一张牌，则你可以改为将该堆的顶牌置于你手上。

- * 若你能将七张牌移出对战，则必须如此作。若你牌库里的牌少于七张，则全部移出对战。
- * 当这些牌牌面朝下移出对战后，你就不能再看了。
- * 你可以选择要抓牌，或是将该堆的顶牌置于你手上；即使该堆牌已空，你还是可以选择抓牌。

原始蚀刻/ Primitive Etchings

{二}{绿}{绿}

结界

展示你每回合抓到的第一张牌。每当你以此法展示出生物牌时，抓一张牌。

- * 若你并未抓牌（例如由于平行思绪之故），则你不展示牌。
- * 若你操控一个以上的原始蚀刻，则每个原始蚀刻所要求展示的牌都是同一张。若你展示出生物牌，则每个原始蚀刻的异能都会触发。

激流余生者/ Riptide Survivor

{二}{蓝}

生物～法术师

2/1

变身{一}{蓝}{蓝}（你可牌面朝下地使用此牌并支付{三}，将其当成2/2生物。可随时支付其变身费用使其翻回正面。）

当激流余生者翻回正面时，从你手上弃掉两张牌，然后抓三张牌。

- * 与其它类似的牌不同之处，在于激流余生者的异能让你先弃牌再抓牌。若你手上的牌少于三张，则将手牌都弃掉并抓三张牌。

落岩操纵手/ Rock Jockey

{二}{红}

生物～精灵

3/3

若你本回合使用了地，便不能使用落岩操纵手。

若你本回合使用了落岩操纵手，便不能使用地。

- * 每当你可以使用落岩操纵手时，第一个异能使生效。而第二个异能只会当落岩操纵手在场时生效。

* 若落岩操纵手并非以使用的方式进场，则不会让你无法使用地；若地并非以使用的方式进场，也不会让你无法使用落岩操纵手。

搜魂妖/ Soul Collector

{三}{黑}{黑}

生物~吸血鬼

3/4

飞行

每当本回合中曾受到搜魂妖伤害的生物置入坟墓场时，将该牌在你的操控下移回场上。

变身{黑}{黑}{黑}（你可牌面朝下地使用此牌并支付{三}，将其当成2/2生物。可随时支付其变身费用使其翻回正面。）

* 当生物置入坟墓场时，搜魂妖必须要牌面朝上，才能触发其异能。

稳流仪/ Stabilizer

{二}

神器

牌手不能循环牌。

* 只要稳流仪在场，没人能使用循环异能或是循环地牌异能。

阻抑/ Stifle

{蓝}

瞬间

反击目标起动式或触发式异能。（法术力异能不能被反击）

* 起动式异能会用分号（:）来区分费用与效应。触发式异能则会包含「当」，「每当」或是「在~」。

* 若你想要反击某起动式或触发式异能，必须等到它加入堆叠后，才能使用阻抑。

* 石破天惊的星幽滑移之规则叙述为：「每当任一牌手循环一张牌时，你可以将目标生物移出对战。若你如此作，于回合结束时将该生物在其拥有者的操控下移回场上。」这是个触发式异能，而且结算后会制造出延迟触发式异能。你可以使用阻抑来反击「将目标生物移出对战」这个触发式异能，或是让此异能结算，之后再反击「移回场上」的触发式异能。

* 抓牌步骤中正常的每回合抓牌并不能被反击。

* 循环是一种起动式异能。当任一牌手循环了具有循环触发式异能的牌，你可以用阻抑反击此触发式异能，或是抓一张牌的异能，但一次只能挑一个来反击。

* 你不能反击「将生物翻回正面」这件事，但可以反击生物翻回正面时会触发的异能。

布陷人/ Trap Digger

{三}{白}

生物~士兵

1/3

{二}{白}，{横置}：在目标由你操控的地上放置一个陷阱指示物。

牺牲一个上面有陷阱指示物的地：布陷人对目标不具飞行异能的生物造成3点伤害。

* 「牺牲一个地」是布陷人的异能；若它离场，则除非你让另一个布陷人进场，否则便不能使用此异能。

繁殖失控/ Uncontrolled Infestation

{一}{红}

地结界

繁殖失控只能结附于非基本地上。

当受此结界的地成为横置时，将其消灭。

* 此异能只会在受此结界的地「变成」横置时触发。若该地原本便已横置，则不会因此消灭该地。

涌升/ Upwelling

{三}{绿}

结界

法术力池在阶段或回合结束时不会清空。（此效应阻止法术力灼伤。）

* 只要涌升在场，牌手便可以无限量地将法术力存放在法术力池中。若它离场，则各牌手要在目前的阶段结束前用掉这些法术力。

* 建议使用指示物或是纸笔来记录法术力池中的法术力颜色及数量。

所有注册商标，包括角色名称，均为孩之宝子公司～威世智公司的财产。©2003威世智。